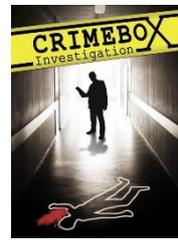


CRIMEBOX

Investigation



Auteur : Cymon Kraft

LE JEU

A partir du tableau d'enquête mis au jour par les joueurs, qui saura résoudre l'affaire criminelle en trouvant un scénario plausible ?

LES JOUEURS

1 à 8 joueurs

BUT DU JEU

Chaque joueur est un enquêteur. Le joueur qui résout l'enquête en racontant un scénario valide du crime et en donnant le mobile, l'assassin ainsi que son mode opératoire remporte la partie.

PREPARATION DU JEU

Piochez au hasard une carte Identité pour chacun des trois suspects ainsi que pour la victime et placez-les sur les cartes Suspect ou Victime correspondantes. Les cartes Identité restantes sont replacées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Nous savons maintenant qui a été tué et qui sont les personnes suspectées de ce crime. Le coupable se trouve parmi elles.

Piochez au hasard une carte Première observation, une carte Autopsie et une carte Lieu. Placez-les aux endroits prévus à cet effet sur les cartes Scène de crime.

Remplacez les autres cartes de ce type dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Nous savons maintenant où a eu lieu le crime, dans quelles circonstances le corps a été retrouvé et de quoi est morte la victime.



Séparez les cartes Investigation restantes suivant leur type en quatre paquets pour créer quatre pioches faces cachées (Pièce à conviction, Rapport d'enquête, Relations et liens, Analyse).

DEROULEMENT DU JEU

Lorsqu'arrive son tour, l'enquêteur choisit un des quatre paquets de cartes et y pioche deux cartes. Il pose ensuite une de ces deux cartes dans le tableau d'enquête, sur un emplacement vide du type correspondant. Pour cela, il doit recouvrir le symbole «métal» d'une carte du tableau d'enquête par le symbole «papier» identique de la carte qu'il joue.

Il remplace ensuite la carte qu'il n'a pas jouée sous la pioche correspondante.

Dès lors que chacune des cinq zones de jeu (Scène de crime, Victime, Suspects 1, 2 & 3) a été complétée avec au moins deux nouvelles cartes, il peut y avoir résolution de l'affaire.

Cela signifie que n'importe quel enquêteur qui pense pouvoir résoudre l'enquête peut interrompre le cours du jeu et annoncer : « **Je connais le coupable !** ».

Dans ce cas,

1. L'enquêteur qui a interrompu l'investigation explique à ses camarades comment, d'après lui, s'est déroulé le crime, quel suspect est le coupable et quelles sont les raisons de son acte. Son explication doit inclure tous les éléments présents sur le tableau d'enquête mais elle n'est en aucune façon limitée par ces seules cartes. Il peut à sa guise ajouter des détails, cependant le mobile et le mode opératoire du crime doivent avoir leur source parmi les éléments du tableau.

2. Lorsqu'il a terminé son explication, les autres enquêteurs doivent chercher ensemble les possibles incohérences du récit ou l'éventuel oubli d'un élément de l'enquête. S'ils trouvent un élément qui ne concorde pas, l'explication n'est pas valide. Attention, pour invalider une Résolution, il faut qu'il existe une vraie incohérence entre l'explication proposée et les éléments du tableau d'enquête. Dans ce cas, l'Investigation se poursuit par le tour du joueur qui a été interrompu.

Lorsqu'à la fin du tour d'un joueur, il n'est plus possible de poser de carte Investigation, on fait encore un tour de table pendant lequel chacun peut proposer une solution ou passer. Si aucune solution valide n'est trouvée, l'affaire est alors classée et tous les enquêteurs ont perdu.

LES VARIANTES

Groupe d'investigation : résoudre l'enquête ensemble (bien pour débiter)

Vous faites tous partie de la même équipe. La partie se déroule comme décrite dans les règles, mais lorsqu'un joueur lance une Résolution, chacun peut intervenir et apporter sa pierre à la résolution de l'enquête. La victoire est alors collective.

Enquêteur d'élite : challenge et compétition

Les parties de Crimebox sont parfois (trop) courtes. Jouez plusieurs parties de suite en comptabilisant les enquêtes élucidées par chacun. Vous pouvez attribuer à chaque enquête une valeur en points correspondant au nombre de cartes qui ont été posées durant l'enquête. Après X (au choix des joueurs) parties, l'enquêteur avec le plus haut total de points est déclaré vainqueur.

Le procès : après une partie « enquête » (plus d'infos : <http://www.crimebox.ludonaute.fr>)

Le Procureur doit faire condamner le suspect qu'il désigne comme coupable au cours de la partie. Chaque Avocat doit innocenter son client (le suspect inscrit sur sa carte).



Le Procureur (ou l'équipe de Procureurs) doit prendre la parole et expliquer comment s'est déroulé le crime et pourquoi tel suspect est désigné.

Plaidoirie : l'Avocat (ou l'équipe d'Avocats) du suspect accusé commence sa Plaidoirie afin de tenter d'innocenter son client (le suspect accusé). Pour cela, il doit trouver une faille ou une faiblesse dans le Réquisitoire du Procureur.

Délibération : pousse vers le haut : l'accusé est innocent / pousse vers le bas : l'accusé est coupable